



HEBDOGICIEL



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

J. B. S. C. - G. B. N.

INFORMATIQUE ET EDUCATION LA PAGE PEDAGOGIQUE (article en page centrale)

Comme nous l'avons annoncé dans notre dernier numéro, la rubrique informatique et éducative va être intégrée pour la première fois, cette semaine, dans HEBDOGICIEL. Ouverte aux enseignants et à toute personne concernée par l'utilisation de

l'ordinateur dans l'enseignement, cette première page est déjà bien remplie ! Il semble utile de préciser que tous les articles sont écrits par des enseignants qui sont, bien entendu, rémunérés sous forme de droits d'auteur.

MATERIEL EN PRET : DE BONNES NOUVELLES

Destinée à favoriser la réalisation d'expérimentations informatiques dans le cadre scolaire et pour les plus dévoués, l'opération P.O.E. (Prêt d'Ordinateurs aux Enseignants) semble prendre une direction prometteuse. Apres COMMODORE, ORIC, et

(dernier né de THOMSON) est une des nouveautés de l'année. Enseignants, prenez votre traitement de texte le plus puissant, ou, à défaut, votre plus belle plume, et adressez-nous votre demande de prêt ! Cette demande doit être présentée sous la forme d'un dossier récapitulatif précisant les objectifs généraux de l'expérimentation que vous désirez réaliser ainsi que le matériel (type, quantité, périphériques, etc.) nécessaire.

LA PAGE EDUCATION : EN RESUME

- UNE RUBRIQUE CREEE PAR ET POUR DES ENSEIGNANTS
- REMUNERATION DES ARTICLES (DROITS D'AUTEUR)
- PRET DE MATERIEL AUX ENSEIGNANTS DESIRANT REALISER UNE EXPERIMENTATION (OPERATION P.O.E.)

LES CONCOURS PERMANENTS :

10 000 francs de prix au meilleur programme CHAQUE MOIS : 1 voyage en Californie pour le meilleur logiciel CHAQUE TRIMESTRE (Règlement en page intérieure)

CONCOURS HEBDOGICIEL GEORGES LECLERE ANTENNE 2

Depuis la semaine dernière et jusqu'au 2 Mai, un concours, indépendant des deux concours permanents est organisé avec Georges LECLERE d'Antenne 2. L'objectif de ce concours est simple : à partir de l'idée de base de Georges LECLERE, chacun d'entre vous, quel que soit son ordinateur, doit créer un jeu le plus proche possible de l'idée originale et le rendre suffisamment performant et présentable, pour qu'il puisse être vendu en France et dans les pays Francophones.

Chaque ordinateur a sa chance et il y aura un gagnant par ordinateur. Les prix 3 Cornes d'abonnés de chacun des programmes retenus sera récompensé par des matériels, il y aura même un super gagnant. Mais surtout, les programmes retenus seront diffusés par SHIFF EDITIONS sous forme de K7 ou de disquette et les auteurs, par contrat, toucheront les royalties correspondant aux ventes de leur logiciel.

LE JURY

Présidé par Georges LECLERE, des spécialistes de DOM, de la FRAZ, d'ACHETTE, d'ILLEL, de la REGLE A CALCUL, de SPOEL, de SIVEA et de VIF NATHAN sa réuniront pour admettre vos œuvres. Annonce des résultats le 23 mai, à vos claviers !

LES PRIX

Le jury choisira le meilleur logiciel pour chaque modèle d'ordinateur et, parmi ces meilleurs logiciels, le gagnant toute catégorie qui en plus de son contrat d'édition et de ses prix, aura le plaisir de passer en direct à la télévision le gloire !

- RECOMPENSES POUR LE GAGNANT TOUTE CATEGORIE - Un contrat d'édition de son logiciel - Un APPLE IIe - Un CANON X 07 - Un COMMODORE 64 - Un ORIC ATMOS - Un Agenda électronique CASIO PF 3000 - Un TEXAS TI 99/4A - Une imprimante EPSON - Un abonnement à vie à HEBDOGICIEL - Une Grosse Hérodogie APPLE N° 1 - 5 logiciels VIF NATHAN - 5 logiciels ROMX - 5 modules de jeux pour COMMODORE 64 - SHARP PC 1245 - SHARP PC 1500 - 1 cassette HEBDOGICIEL le Château du Diable pour ATMOS - 1 cassette HEBDOGICIEL centrale Nucléaire pour ATMOS - 1 cassette HEBDOGICIEL ORIC/ATMOS N° 1

- 1 cassette HEBDOGICIEL TEXAS N° 1
 - 1 cassette HEBDOGICIEL TEXAS N° 2
 - 1 cassette HEBDOGICIEL COMMODORE 64 N° 1
 - 1 cassette HEBDOGICIEL COMMODORE VIC 20 N° 1
 - 1 cassette HEBDOGICIEL T07 N° 1
 - 1 cassette HEBDOGICIEL Canon X-07 N° 1
- RECOMPENSE POUR LES GAGNANTS DANS CHAQUE CATEGORIE D'ORDINATEUR - Un contrat d'édition de son logiciel - Un agenda électronique CASIO PF 3000 - 20 K7 vierges - Un abonnement d'un an à HEBDOGICIEL et bien d'autres prix qui viendront s'ajouter au cours des semaines à venir. Culture des envois de programmes le 2 mai. Le règlement est en page intérieure. Plus que quatre semaines avant la gloire !

EDITO

Le concours Georges LECLERE touche à sa fin, il ne vous reste que des jours pour nous envoyer le résultat de vos travaux et pour nous lancer vers la gloire et peut-être la fortune. Le POKER ALPHABET deviendra-t-il aussi célèbre que "des chiffres et des lettres" ou que "le jeu du Dico" ? Cela dépend de vous, le 2 Mai, un jeu sera fait !

Le semaine prochaine, encore une grande nouveauté : la Hi parade des logiciels, une sélection des meilleurs logiciels français. suite page 13

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE ATARI . CANON X07. CASIO FX 702-P . COMMODORE 64 ET VIC 20 . HEVLETT PACKARD HP 41 . MULTITECH MP-FII . ORIC 1 . SHARP MZ, PC 1211, PC 1500 . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A. THOMSON T07

HIPPUREBUS trouver l'expression ou se cache dans le B.D. de l'hippocrate. Décomposé en trois syllabes dans les trois premières cases, le "tout" a évidemment un rapport avec l'informatique (solution en page intérieure)



BRIMES INVISIBLE

T99/4 A

Un labyrinthe est traçable sur un casse-tête. Celui-ci est invisible ce qui n'arrange rien ! A vous de voir !

Gérald BOULQUET

```

1* CALL CLEAR
2* CALL DISP#1111
3* FOR I=1 TO 3
4* DATA "RSC"
5* GOV#05 3120
6* NEXT A
7* IF B=0 THEN I=10
8* IF B#0 THEN I=10
9* GOV#10 70
10* DATA "R"
11* NEXT B
12* FOR I=1 TO 3
13* FOR B=1 TO 3
14* DATA "L"
15* DATA "L"
16* DATA "R"
17* DATA "R"
18* DATA "R"
19* DATA "R"
20* DATA "R"
21* DATA "R"
22* DATA "R"
23* DATA "R"
24* DATA "R"
25* DATA "R"
26* DATA "R"
27* DATA "R"
28* DATA "R"
29* DATA "R"
30* DATA "R"
31* DATA "R"
32* DATA "R"
33* DATA "R"
34* DATA "R"
35* DATA "R"
36* DATA "R"
37* DATA "R"
38* DATA "R"
39* DATA "R"
40* DATA "R"
41* DATA "R"
42* DATA "R"
43* DATA "R"
44* DATA "R"
45* DATA "R"
46* DATA "R"
47* DATA "R"
48* DATA "R"
49* DATA "R"
50* DATA "R"
51* DATA "R"
52* DATA "R"
53* DATA "R"
54* DATA "R"
55* DATA "R"
56* DATA "R"
57* DATA "R"
58* DATA "R"
59* DATA "R"
60* DATA "R"
61* DATA "R"
62* DATA "R"
63* DATA "R"
64* DATA "R"
65* DATA "R"
66* DATA "R"
67* DATA "R"
68* DATA "R"
69* DATA "R"
70* DATA "R"
71* DATA "R"
72* DATA "R"
73* DATA "R"
74* DATA "R"
75* DATA "R"
76* DATA "R"
77* DATA "R"
78* DATA "R"
79* DATA "R"
80* DATA "R"
81* DATA "R"
82* DATA "R"
83* DATA "R"
84* DATA "R"
85* DATA "R"
86* DATA "R"
87* DATA "R"
88* DATA "R"
89* DATA "R"
90* DATA "R"
91* DATA "R"
92* DATA "R"
93* DATA "R"
94* DATA "R"
95* DATA "R"
96* DATA "R"
97* DATA "R"
98* DATA "R"
99* DATA "R"
100* DATA "R"
    
```

```

570 REM COULEUR
600 REM
620 CALL COLOR 0, 5, 21
630 CALL COLOR 0, 11, 2, 3
640 CALL COLOR 11, 3, 3
650 CALL COLOR 0, 20, 11, 3
660 CALL COLOR 13, 3, 29
670 CALL COLOR 14, 2, 10, 11
680 REM
690 REM VARIABLES
710 END
720 TO 2300
730 END
740 REM DECOUS
750 REM
767 CALL CLEAR
770 REM "L"
785 CALL "R"
795 CALL "L"
810 CALL "R"
820 GOV#05 3120
830 V=0
840 V=0
845 SF#05 3120
850 CALL "R"
860 CALL "R"
870 CALL "R"
880 CALL "R"
890 CALL "R"
900 CALL "R"
910 CALL "R"
920 CALL "R"
930 CALL "R"
940 CALL "R"
950 CALL "R"
960 CALL "R"
970 CALL "R"
980 CALL "R"
990 CALL "R"
1000 CALL "R"
    
```



1110	REM	1110	CALL	DISP#1111
1120	CALL	1120	CALL	DISP#1111
1130	CALL	1130	CALL	DISP#1111
1140	CALL	1140	CALL	DISP#1111
1150	CALL	1150	CALL	DISP#1111
1160	CALL	1160	CALL	DISP#1111
1170	CALL	1170	CALL	DISP#1111
1180	CALL	1180	CALL	DISP#1111
1190	CALL	1190	CALL	DISP#1111
1200	CALL	1200	CALL	DISP#1111
1210	CALL	1210	CALL	DISP#1111
1220	CALL	1220	CALL	DISP#1111
1230	CALL	1230	CALL	DISP#1111
1240	CALL	1240	CALL	DISP#1111
1250	CALL	1250	CALL	DISP#1111
1260	CALL	1260	CALL	DISP#1111
1270	CALL	1270	CALL	DISP#1111
1280	CALL	1280	CALL	DISP#1111
1290	CALL	1290	CALL	DISP#1111
1300	CALL	1300	CALL	DISP#1111
1310	CALL	1310	CALL	DISP#1111
1320	CALL	1320	CALL	DISP#1111
1330	CALL	1330	CALL	DISP#1111
1340	CALL	1340	CALL	DISP#1111
1350	CALL	1350	CALL	DISP#1111
1360	CALL	1360	CALL	DISP#1111
1370	CALL	1370	CALL	DISP#1111
1380	CALL	1380	CALL	DISP#1111
1390	CALL	1390	CALL	DISP#1111
1400	CALL	1400	CALL	DISP#1111
1410	CALL	1410	CALL	DISP#1111
1420	CALL	1420	CALL	DISP#1111
1430	CALL	1430	CALL	DISP#1111
1440	CALL	1440	CALL	DISP#1111
1450	CALL	1450	CALL	DISP#1111
1460	CALL	1460	CALL	DISP#1111
1470	CALL	1470	CALL	DISP#1111
1480	CALL	1480	CALL	DISP#1111
1490	CALL	1490	CALL	DISP#1111
1500	CALL	1500	CALL	DISP#1111
1510	CALL	1510	CALL	DISP#1111
1520	CALL	1520	CALL	DISP#1111
1530	CALL	1530	CALL	DISP#1111
1540	CALL	1540	CALL	DISP#1111
1550	CALL	1550	CALL	DISP#1111
1560	CALL	1560	CALL	DISP#1111
1570	CALL	1570	CALL	DISP#1111
1580	CALL	1580	CALL	DISP#1111
1590	CALL	1590	CALL	DISP#1111
1600	CALL	1600	CALL	DISP#1111

ATARI

256K RAM
800KB HD
1000KB floppy

ZX spectrum

256K RAM
800KB HD
1000KB floppy

Jeux de réflexion

EDUCATION

GESTION

UTILITAIRES

CARTES - INTERFACES

BIODIAGNOSTIC

BIODIAGNOSTIC

BIODIAGNOSTIC

la Règle à Calcul

BASIC SIMPLE

Apple II

PROMOTION EDUCATION JUDEOULP 31/7/84

MATHS 1

EDU-LOG

FORTE PAROLE

EDI-LOG

FORTE PAROLE

EDI-LOG

FORTE PAROLE

ATARI

ZX spectrum

BIODIAGNOSTIC

BIODIAGNOSTIC

BIODIAGNOSTIC

Jeux de réflexion

EDUCATION

GESTION

UTILITAIRES

CARTES - INTERFACES

BIODIAGNOSTIC

BIODIAGNOSTIC

BIODIAGNOSTIC

Apple II

PROMOTION EDUCATION JUDEOULP 31/7/84

MATHS 1

EDU-LOG

FORTE PAROLE

EDI-LOG

FORTE PAROLE

EDI-LOG

FORTE PAROLE

Suite page 4

LETTRETT / BAS

Ne vous laissez pas impressionner par le nom du programme : ce n'est pas du hollandais ! Cette petite merveille de programmation va vous permettre de tirer vos dictionnaires (catalogues) sur imprimante (GP 80, GP 100 ou LPM) au format étiquette.

Philippe ROUYRE

```
10 *****
20 *
30 *
40 * RECOPIE SUR UN DICTONNAIRE SUR ETIQUETTE
50 * CODE IMPRIMANTE (GPI) = 00 (GP 80), 01 (GP 100), 02 (LPM)
60 * MESSAGE D'ERREUR DU NOUVEAU MODE D'UTILISATION
70 *****
80 INPUT "PRINTEUR VOUS VOS INSTRUCTIONS: "PR
90 IF PR="G" THEN GOTO 100
110 CLS:PRINT "PRINTEUR VOUS VOUS VOS INSTRUCTIONS: "PR:GOTO 100
120 IF PR="L" THEN GOTO 100
130 INPUT "NOM DU DICTONNAIRE (50 caractères max): "DND
140 IF LENGTH(DND) > 50 THEN PRINT "ERREUR: LE NOM DU DICTONNAIRE NE PEUT PAS ÊTRE PLUS LONG QUE 50 CARACTÈRES"
150 OPEN DND:CLOSE
160 CLS:PRINT
170 PRINT "PRINTEUR VOUS VOUS VOS INSTRUCTIONS: "PR:GOTO 100
180 END
200 END
```

Philippe ROUYRE



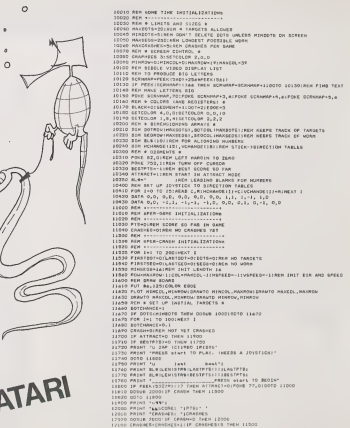
```
10 *****
20 *
30 *
40 * TRS 80
50 *
60 *
70 *
80 *
90 *
100 *
110 *
120 *
130 *
140 *
150 *
160 *
170 *
180 *
190 *
200 *
210 *
220 *
230 *
240 *
250 *
260 *
270 *
280 *
290 *
300 *
310 *
320 *
330 *
340 *
350 *
360 *
370 *
380 *
390 *
400 *
410 *
420 *
430 *
440 *
450 *
460 *
470 *
480 *
490 *
500 *
510 *
520 *
530 *
540 *
550 *
560 *
570 *
580 *
590 *
600 *
610 *
620 *
630 *
640 *
650 *
660 *
670 *
680 *
690 *
700 *
710 *
720 *
730 *
740 *
750 *
760 *
770 *
780 *
790 *
800 *
810 *
820 *
830 *
840 *
850 *
860 *
870 *
880 *
890 *
900 *
910 *
920 *
930 *
940 *
950 *
960 *
970 *
980 *
990 *
1000 *
```

TRIDENT

Guidez votre serpent dans le jardin, qu'il se gape de pommes... Mais attention à la clôture et/crêchée qui vous acheminent ! Ne vous mordez pas la queue non plus, votre venin est aussi mortel pour vous que pour les hommes.

Serge DEMOTTE

```
10 *****
20 *
30 *
40 * TRIDENT
50 *
60 *
70 *
80 *
90 *
100 *
110 *
120 *
130 *
140 *
150 *
160 *
170 *
180 *
190 *
200 *
210 *
220 *
230 *
240 *
250 *
260 *
270 *
280 *
290 *
300 *
310 *
320 *
330 *
340 *
350 *
360 *
370 *
380 *
390 *
400 *
410 *
420 *
430 *
440 *
450 *
460 *
470 *
480 *
490 *
500 *
510 *
520 *
530 *
540 *
550 *
560 *
570 *
580 *
590 *
600 *
610 *
620 *
630 *
640 *
650 *
660 *
670 *
680 *
690 *
700 *
710 *
720 *
730 *
740 *
750 *
760 *
770 *
780 *
790 *
800 *
810 *
820 *
830 *
840 *
850 *
860 *
870 *
880 *
890 *
900 *
910 *
920 *
930 *
940 *
950 *
960 *
970 *
980 *
990 *
1000 *
```



```
10 *****
20 *
30 *
40 * TRS 80
50 *
60 *
70 *
80 *
90 *
100 *
110 *
120 *
130 *
140 *
150 *
160 *
170 *
180 *
190 *
200 *
210 *
220 *
230 *
240 *
250 *
260 *
270 *
280 *
290 *
300 *
310 *
320 *
330 *
340 *
350 *
360 *
370 *
380 *
390 *
400 *
410 *
420 *
430 *
440 *
450 *
460 *
470 *
480 *
490 *
500 *
510 *
520 *
530 *
540 *
550 *
560 *
570 *
580 *
590 *
600 *
610 *
620 *
630 *
640 *
650 *
660 *
670 *
680 *
690 *
700 *
710 *
720 *
730 *
740 *
750 *
760 *
770 *
780 *
790 *
800 *
810 *
820 *
830 *
840 *
850 *
860 *
870 *
880 *
890 *
900 *
910 *
920 *
930 *
940 *
950 *
960 *
970 *
980 *
990 *
1000 *
```

```
10 *****
20 *
30 *
40 * TRS 80
50 *
60 *
70 *
80 *
90 *
100 *
110 *
120 *
130 *
140 *
150 *
160 *
170 *
180 *
190 *
200 *
210 *
220 *
230 *
240 *
250 *
260 *
270 *
280 *
290 *
300 *
310 *
320 *
330 *
340 *
350 *
360 *
370 *
380 *
390 *
400 *
410 *
420 *
430 *
440 *
450 *
460 *
470 *
480 *
490 *
500 *
510 *
520 *
530 *
540 *
550 *
560 *
570 *
580 *
590 *
600 *
610 *
620 *
630 *
640 *
650 *
660 *
670 *
680 *
690 *
700 *
710 *
720 *
730 *
740 *
750 *
760 *
770 *
780 *
790 *
800 *
810 *
820 *
830 *
840 *
850 *
860 *
870 *
880 *
890 *
900 *
910 *
920 *
930 *
940 *
950 *
960 *
970 *
980 *
990 *
1000 *
```

```
10 *****
20 *
30 *
40 * TRS 80
50 *
60 *
70 *
80 *
90 *
100 *
110 *
120 *
130 *
140 *
150 *
160 *
170 *
180 *
190 *
200 *
210 *
220 *
230 *
240 *
250 *
260 *
270 *
280 *
290 *
300 *
310 *
320 *
330 *
340 *
350 *
360 *
370 *
380 *
390 *
400 *
410 *
420 *
430 *
440 *
450 *
460 *
470 *
480 *
490 *
500 *
510 *
520 *
530 *
540 *
550 *
560 *
570 *
580 *
590 *
600 *
610 *
620 *
630 *
640 *
650 *
660 *
670 *
680 *
690 *
700 *
710 *
720 *
730 *
740 *
750 *
760 *
770 *
780 *
790 *
800 *
810 *
820 *
830 *
840 *
850 *
860 *
870 *
880 *
890 *
900 *
910 *
920 *
930 *
940 *
950 *
960 *
970 *
980 *
990 *
1000 *
```

KOARKS

Mode d'emploi

Lors de la présentation appuyez sur Q pour jouer seul, appuyez sur W pour jouer à 2.
Le programme est composé de deux parties. La première est le programme base, abrité entre les adresses 8000 et 8200. Le deuxième est le programme machine, qui possède des caractéristiques particulières, abrité entre les adresses 8300 et 8500. A l'exception de ces caractéristiques, le programme utilise par défaut le programme machine et le programme base. Le programme 8200 est un programme en langage machine formant la boucle principale du programme.

Les données du programme en langage machine sont placées aux adresses 5000 à 5500.
Les pages mémoires 5500 à 5999 et à 8000 à 8199 sont utilisées pour stocker des pages d'écrit durant le déroulement du jeu. Le contenu de l'adresse 5000 sert de base à la programmation machine. Les données de ce programme sont placées dans le jeu de mémoire à partir de l'adresse 8000. Par contre, la partie de l'adresse 8000 qui est destinée à la programmation machine est la partie réservée à la base, mais le contenu n'est pas remis à zéro, le programme continue. Le jeu est accédé, un numéro plus apparaît à l'écran ou du tout changeant. Particulièrement, les couleurs du jeu et la mesure que les parties se succèdent sont indiqués par le 80 et le 81 à mesure que les parties se succèdent (total nombre de 80 et le 81 à mesure que les parties se succèdent).

Il est donc possible d'éviter ces bêtes immondes...
Bon appétit Messieurs !

Lionel CAILLER

TOP-FII



```
1 0000 INPULS 1 12 0 CF 1 0
2 00 10 0 CF 1 0 10 0
3 00 10 0 CF 1 0 10 0
4 00 10 0 CF 1 0 10 0
5 00 10 0 CF 1 0 10 0
6 00 10 0 CF 1 0 10 0
7 00 10 0 CF 1 0 10 0
8 00 10 0 CF 1 0 10 0
9 00 10 0 CF 1 0 10 0
10 00 10 0 CF 1 0 10 0
11 00 10 0 CF 1 0 10 0
12 00 10 0 CF 1 0 10 0
13 00 10 0 CF 1 0 10 0
14 00 10 0 CF 1 0 10 0
15 00 10 0 CF 1 0 10 0
16 00 10 0 CF 1 0 10 0
17 00 10 0 CF 1 0 10 0
18 00 10 0 CF 1 0 10 0
19 00 10 0 CF 1 0 10 0
20 00 10 0 CF 1 0 10 0
21 00 10 0 CF 1 0 10 0
22 00 10 0 CF 1 0 10 0
23 00 10 0 CF 1 0 10 0
24 00 10 0 CF 1 0 10 0
25 00 10 0 CF 1 0 10 0
26 00 10 0 CF 1 0 10 0
27 00 10 0 CF 1 0 10 0
28 00 10 0 CF 1 0 10 0
29 00 10 0 CF 1 0 10 0
30 00 10 0 CF 1 0 10 0
31 00 10 0 CF 1 0 10 0
32 00 10 0 CF 1 0 10 0
33 00 10 0 CF 1 0 10 0
34 00 10 0 CF 1 0 10 0
35 00 10 0 CF 1 0 10 0
36 00 10 0 CF 1 0 10 0
37 00 10 0 CF 1 0 10 0
38 00 10 0 CF 1 0 10 0
39 00 10 0 CF 1 0 10 0
40 00 10 0 CF 1 0 10 0
41 00 10 0 CF 1 0 10 0
42 00 10 0 CF 1 0 10 0
43 00 10 0 CF 1 0 10 0
44 00 10 0 CF 1 0 10 0
45 00 10 0 CF 1 0 10 0
46 00 10 0 CF 1 0 10 0
47 00 10 0 CF 1 0 10 0
48 00 10 0 CF 1 0 10 0
49 00 10 0 CF 1 0 10 0
50 00 10 0 CF 1 0 10 0
51 00 10 0 CF 1 0 10 0
52 00 10 0 CF 1 0 10 0
53 00 10 0 CF 1 0 10 0
54 00 10 0 CF 1 0 10 0
55 00 10 0 CF 1 0 10 0
56 00 10 0 CF 1 0 10 0
57 00 10 0 CF 1 0 10 0
58 00 10 0 CF 1 0 10 0
59 00 10 0 CF 1 0 10 0
60 00 10 0 CF 1 0 10 0
61 00 10 0 CF 1 0 10 0
62 00 10 0 CF 1 0 10 0
63 00 10 0 CF 1 0 10 0
64 00 10 0 CF 1 0 10 0
65 00 10 0 CF 1 0 10 0
66 00 10 0 CF 1 0 10 0
67 00 10 0 CF 1 0 10 0
68 00 10 0 CF 1 0 10 0
69 00 10 0 CF 1 0 10 0
70 00 10 0 CF 1 0 10 0
71 00 10 0 CF 1 0 10 0
72 00 10 0 CF 1 0 10 0
73 00 10 0 CF 1 0 10 0
74 00 10 0 CF 1 0 10 0
75 00 10 0 CF 1 0 10 0
76 00 10 0 CF 1 0 10 0
77 00 10 0 CF 1 0 10 0
78 00 10 0 CF 1 0 10 0
79 00 10 0 CF 1 0 10 0
80 00 10 0 CF 1 0 10 0
81 00 10 0 CF 1 0 10 0
82 00 10 0 CF 1 0 10 0
83 00 10 0 CF 1 0 10 0
84 00 10 0 CF 1 0 10 0
85 00 10 0 CF 1 0 10 0
86 00 10 0 CF 1 0 10 0
87 00 10 0 CF 1 0 10 0
88 00 10 0 CF 1 0 10 0
89 00 10 0 CF 1 0 10 0
90 00 10 0 CF 1 0 10 0
91 00 10 0 CF 1 0 10 0
92 00 10 0 CF 1 0 10 0
93 00 10 0 CF 1 0 10 0
94 00 10 0 CF 1 0 10 0
95 00 10 0 CF 1 0 10 0
96 00 10 0 CF 1 0 10 0
97 00 10 0 CF 1 0 10 0
98 00 10 0 CF 1 0 10 0
99 00 10 0 CF 1 0 10 0
100 00 10 0 CF 1 0 10 0
```

```
0050 VTRM 8 W 15 PRINT 000 *
0051 00 10 0 CF 1 0 10 0
0052 00 10 0 CF 1 0 10 0
0053 00 10 0 CF 1 0 10 0
0054 00 10 0 CF 1 0 10 0
0055 00 10 0 CF 1 0 10 0
0056 00 10 0 CF 1 0 10 0
0057 00 10 0 CF 1 0 10 0
0058 00 10 0 CF 1 0 10 0
0059 00 10 0 CF 1 0 10 0
0060 00 10 0 CF 1 0 10 0
0061 00 10 0 CF 1 0 10 0
0062 00 10 0 CF 1 0 10 0
0063 00 10 0 CF 1 0 10 0
0064 00 10 0 CF 1 0 10 0
0065 00 10 0 CF 1 0 10 0
0066 00 10 0 CF 1 0 10 0
0067 00 10 0 CF 1 0 10 0
0068 00 10 0 CF 1 0 10 0
0069 00 10 0 CF 1 0 10 0
0070 00 10 0 CF 1 0 10 0
0071 00 10 0 CF 1 0 10 0
0072 00 10 0 CF 1 0 10 0
0073 00 10 0 CF 1 0 10 0
0074 00 10 0 CF 1 0 10 0
0075 00 10 0 CF 1 0 10 0
0076 00 10 0 CF 1 0 10 0
0077 00 10 0 CF 1 0 10 0
0078 00 10 0 CF 1 0 10 0
0079 00 10 0 CF 1 0 10 0
0080 00 10 0 CF 1 0 10 0
0081 00 10 0 CF 1 0 10 0
0082 00 10 0 CF 1 0 10 0
0083 00 10 0 CF 1 0 10 0
0084 00 10 0 CF 1 0 10 0
0085 00 10 0 CF 1 0 10 0
0086 00 10 0 CF 1 0 10 0
0087 00 10 0 CF 1 0 10 0
0088 00 10 0 CF 1 0 10 0
0089 00 10 0 CF 1 0 10 0
0090 00 10 0 CF 1 0 10 0
0091 00 10 0 CF 1 0 10 0
0092 00 10 0 CF 1 0 10 0
0093 00 10 0 CF 1 0 10 0
0094 00 10 0 CF 1 0 10 0
0095 00 10 0 CF 1 0 10 0
0096 00 10 0 CF 1 0 10 0
0097 00 10 0 CF 1 0 10 0
0098 00 10 0 CF 1 0 10 0
0099 00 10 0 CF 1 0 10 0
0100 00 10 0 CF 1 0 10 0
```

Suite de la page 2
T-9/4/A

```
2070 0000 1000 THEN 3200
2071 0000 1000 THEN 3200
2072 0000 1000 THEN 3200
2073 0000 1000 THEN 3200
2074 0000 1000 THEN 3200
2075 0000 1000 THEN 3200
2076 0000 1000 THEN 3200
2077 0000 1000 THEN 3200
2078 0000 1000 THEN 3200
2079 0000 1000 THEN 3200
2080 0000 1000 THEN 3200
2081 0000 1000 THEN 3200
2082 0000 1000 THEN 3200
2083 0000 1000 THEN 3200
2084 0000 1000 THEN 3200
2085 0000 1000 THEN 3200
2086 0000 1000 THEN 3200
2087 0000 1000 THEN 3200
2088 0000 1000 THEN 3200
2089 0000 1000 THEN 3200
2090 0000 1000 THEN 3200
2091 0000 1000 THEN 3200
2092 0000 1000 THEN 3200
2093 0000 1000 THEN 3200
2094 0000 1000 THEN 3200
2095 0000 1000 THEN 3200
2096 0000 1000 THEN 3200
2097 0000 1000 THEN 3200
2098 0000 1000 THEN 3200
2099 0000 1000 THEN 3200
2100 0000 1000 THEN 3200
```

```
2470 0000 1000 THEN 3200
2471 0000 1000 THEN 3200
2472 0000 1000 THEN 3200
2473 0000 1000 THEN 3200
2474 0000 1000 THEN 3200
2475 0000 1000 THEN 3200
2476 0000 1000 THEN 3200
2477 0000 1000 THEN 3200
2478 0000 1000 THEN 3200
2479 0000 1000 THEN 3200
2480 0000 1000 THEN 3200
2481 0000 1000 THEN 3200
2482 0000 1000 THEN 3200
2483 0000 1000 THEN 3200
2484 0000 1000 THEN 3200
2485 0000 1000 THEN 3200
2486 0000 1000 THEN 3200
2487 0000 1000 THEN 3200
2488 0000 1000 THEN 3200
2489 0000 1000 THEN 3200
2490 0000 1000 THEN 3200
2491 0000 1000 THEN 3200
2492 0000 1000 THEN 3200
2493 0000 1000 THEN 3200
2494 0000 1000 THEN 3200
2495 0000 1000 THEN 3200
2496 0000 1000 THEN 3200
2497 0000 1000 THEN 3200
2498 0000 1000 THEN 3200
2499 0000 1000 THEN 3200
2500 0000 1000 THEN 3200
```

```
2720 PRINT "NOTE SCORE 1"
2721 PRINT "NOTE SCORE 1"
2722 PRINT "NOTE SCORE 1"
2723 PRINT "NOTE SCORE 1"
2724 PRINT "NOTE SCORE 1"
2725 PRINT "NOTE SCORE 1"
2726 PRINT "NOTE SCORE 1"
2727 PRINT "NOTE SCORE 1"
2728 PRINT "NOTE SCORE 1"
2729 PRINT "NOTE SCORE 1"
2730 PRINT "NOTE SCORE 1"
2731 PRINT "NOTE SCORE 1"
2732 PRINT "NOTE SCORE 1"
2733 PRINT "NOTE SCORE 1"
2734 PRINT "NOTE SCORE 1"
2735 PRINT "NOTE SCORE 1"
2736 PRINT "NOTE SCORE 1"
2737 PRINT "NOTE SCORE 1"
2738 PRINT "NOTE SCORE 1"
2739 PRINT "NOTE SCORE 1"
2740 PRINT "NOTE SCORE 1"
2741 PRINT "NOTE SCORE 1"
2742 PRINT "NOTE SCORE 1"
2743 PRINT "NOTE SCORE 1"
2744 PRINT "NOTE SCORE 1"
2745 PRINT "NOTE SCORE 1"
2746 PRINT "NOTE SCORE 1"
2747 PRINT "NOTE SCORE 1"
2748 PRINT "NOTE SCORE 1"
2749 PRINT "NOTE SCORE 1"
2750 PRINT "NOTE SCORE 1"
2751 PRINT "NOTE SCORE 1"
2752 PRINT "NOTE SCORE 1"
2753 PRINT "NOTE SCORE 1"
2754 PRINT "NOTE SCORE 1"
2755 PRINT "NOTE SCORE 1"
2756 PRINT "NOTE SCORE 1"
2757 PRINT "NOTE SCORE 1"
2758 PRINT "NOTE SCORE 1"
2759 PRINT "NOTE SCORE 1"
2760 PRINT "NOTE SCORE 1"
2761 PRINT "NOTE SCORE 1"
2762 PRINT "NOTE SCORE 1"
2763 PRINT "NOTE SCORE 1"
2764 PRINT "NOTE SCORE 1"
2765 PRINT "NOTE SCORE 1"
2766 PRINT "NOTE SCORE 1"
2767 PRINT "NOTE SCORE 1"
2768 PRINT "NOTE SCORE 1"
2769 PRINT "NOTE SCORE 1"
2770 PRINT "NOTE SCORE 1"
2771 PRINT "NOTE SCORE 1"
2772 PRINT "NOTE SCORE 1"
2773 PRINT "NOTE SCORE 1"
2774 PRINT "NOTE SCORE 1"
2775 PRINT "NOTE SCORE 1"
2776 PRINT "NOTE SCORE 1"
2777 PRINT "NOTE SCORE 1"
2778 PRINT "NOTE SCORE 1"
2779 PRINT "NOTE SCORE 1"
2780 PRINT "NOTE SCORE 1"
2781 PRINT "NOTE SCORE 1"
2782 PRINT "NOTE SCORE 1"
2783 PRINT "NOTE SCORE 1"
2784 PRINT "NOTE SCORE 1"
2785 PRINT "NOTE SCORE 1"
2786 PRINT "NOTE SCORE 1"
2787 PRINT "NOTE SCORE 1"
2788 PRINT "NOTE SCORE 1"
2789 PRINT "NOTE SCORE 1"
2790 PRINT "NOTE SCORE 1"
2791 PRINT "NOTE SCORE 1"
2792 PRINT "NOTE SCORE 1"
2793 PRINT "NOTE SCORE 1"
2794 PRINT "NOTE SCORE 1"
2795 PRINT "NOTE SCORE 1"
2796 PRINT "NOTE SCORE 1"
2797 PRINT "NOTE SCORE 1"
2798 PRINT "NOTE SCORE 1"
2799 PRINT "NOTE SCORE 1"
2800 PRINT "NOTE SCORE 1"
```

```
2870 IF MEMOIR THEN 3010
2871 0000 1000 THEN 3200
2872 0000 1000 THEN 3200
2873 0000 1000 THEN 3200
2874 0000 1000 THEN 3200
2875 0000 1000 THEN 3200
2876 0000 1000 THEN 3200
2877 0000 1000 THEN 3200
2878 0000 1000 THEN 3200
2879 0000 1000 THEN 3200
2880 0000 1000 THEN 3200
2881 0000 1000 THEN 3200
2882 0000 1000 THEN 3200
2883 0000 1000 THEN 3200
2884 0000 1000 THEN 3200
2885 0000 1000 THEN 3200
2886 0000 1000 THEN 3200
2887 0000 1000 THEN 3200
2888 0000 1000 THEN 3200
2889 0000 1000 THEN 3200
2890 0000 1000 THEN 3200
2891 0000 1000 THEN 3200
2892 0000 1000 THEN 3200
2893 0000 1000 THEN 3200
2894 0000 1000 THEN 3200
2895 0000 1000 THEN 3200
2896 0000 1000 THEN 3200
2897 0000 1000 THEN 3200
2898 0000 1000 THEN 3200
2899 0000 1000 THEN 3200
2900 0000 1000 THEN 3200
2901 0000 1000 THEN 3200
2902 0000 1000 THEN 3200
2903 0000 1000 THEN 3200
2904 0000 1000 THEN 3200
2905 0000 1000 THEN 3200
2906 0000 1000 THEN 3200
2907 0000 1000 THEN 3200
2908 0000 1000 THEN 3200
2909 0000 1000 THEN 3200
2910 0000 1000 THEN 3200
2911 0000 1000 THEN 3200
2912 0000 1000 THEN 3200
2913 0000 1000 THEN 3200
2914 0000 1000 THEN 3200
2915 0000 1000 THEN 3200
2916 0000 1000 THEN 3200
2917 0000 1000 THEN 3200
2918 0000 1000 THEN 3200
2919 0000 1000 THEN 3200
2920 0000 1000 THEN 3200
2921 0000 1000 THEN 3200
2922 0000 1000 THEN 3200
2923 0000 1000 THEN 3200
2924 0000 1000 THEN 3200
2925 0000 1000 THEN 3200
2926 0000 1000 THEN 3200
2927 0000 1000 THEN 3200
2928 0000 1000 THEN 3200
2929 0000 1000 THEN 3200
2930 0000 1000 THEN 3200
2931 0000 1000 THEN 3200
2932 0000 1000 THEN 3200
2933 0000 1000 THEN 3200
2934 0000 1000 THEN 3200
2935 0000 1000 THEN 3200
2936 0000 1000 THEN 3200
2937 0000 1000 THEN 3200
2938 0000 1000 THEN 3200
2939 0000 1000 THEN 3200
2940 0000 1000 THEN 3200
2941 0000 1000 THEN 3200
2942 0000 1000 THEN 3200
2943 0000 1000 THEN 3200
2944 0000 1000 THEN 3200
2945 0000 1000 THEN 3200
2946 0000 1000 THEN 3200
2947 0000 1000 THEN 3200
2948 0000 1000 THEN 3200
2949 0000 1000 THEN 3200
2950 0000 1000 THEN 3200
2951 0000 1000 THEN 3200
2952 0000 1000 THEN 3200
2953 0000 1000 THEN 3200
2954 0000 1000 THEN 3200
2955 0000 1000 THEN 3200
2956 0000 1000 THEN 3200
2957 0000 1000 THEN 3200
2958 0000 1000 THEN 3200
2959 0000 1000 THEN 3200
2960 0000 1000 THEN 3200
2961 0000 1000 THEN 3200
2962 0000 1000 THEN 3200
2963 0000 1000 THEN 3200
2964 0000 1000 THEN 3200
2965 0000 1000 THEN 3200
2966 0000 1000 THEN 3200
2967 0000 1000 THEN 3200
2968 0000 1000 THEN 3200
2969 0000 1000 THEN 3200
2970 0000 1000 THEN 3200
2971 0000 1000 THEN 3200
2972 0000 1000 THEN 3200
2973 0000 1000 THEN 3200
2974 0000 1000 THEN 3200
2975 0000 1000 THEN 3200
2976 0000 1000 THEN 3200
2977 0000 1000 THEN 3200
2978 0000 1000 THEN 3200
2979 0000 1000 THEN 3200
2980 0000 1000 THEN 3200
2981 0000 1000 THEN 3200
2982 0000 1000 THEN 3200
2983 0000 1000 THEN 3200
2984 0000 1000 THEN 3200
2985 0000 1000 THEN 3200
2986 0000 1000 THEN 3200
2987 0000 1000 THEN 3200
2988 0000 1000 THEN 3200
2989 0000 1000 THEN 3200
2990 0000 1000 THEN 3200
2991 0000 1000 THEN 3200
2992 0000 1000 THEN 3200
2993 0000 1000 THEN 3200
2994 0000 1000 THEN 3200
2995 0000 1000 THEN 3200
2996 0000 1000 THEN 3200
2997 0000 1000 THEN 3200
2998 0000 1000 THEN 3200
2999 0000 1000 THEN 3200
3000 0000 1000 THEN 3200
```

BASIC SIMPLE

DOJON

Vous êtes chevalier en quête d'une coupe enchantée qui vous apportera force et richesse. Vous évaluez dans un donjon de 10 x 10 cases. Ce donjon est infesté de scorpions, serpents et autres scarabées maléfaisants : attention, ne tombez pas dans un trou, ou entre les grilles du monstre.

La coupe recherchée est enfermée dans l'un des trois coffres perdus dans le donjon, un coffre contient la coupe, l'autre contient des serpents et le troisième est piégé. Divers objets répartis dans le donjon vous aideront dans

vos tours : sœur guérisseuse des morsures et piqûres, grappin pour ressortir des trous, flèche pour tirer sur le cloisonnier et la clé pour ouvrir les coffres.

Vous partez de la salle repérée A-O sur le plan et vous possédez déjà le grappin. Après avoir utilisé un objet, il disparaît et réapparaît dans une autre pièce. Une seule ne contient qu'un monstre à la fois. Tous les monstres sont immobiles, sauf le moutreau qui se déplace autour de la partie.

Ivan HARY

Mode d'emploi

L'ordinateur dessine la salle et ce qu'elle contient. L'ordinateur affiche le numéro de la salle (lettres + chiffre) exemple B 3. Ainsi que les objets qui sont en votre possession. L'ordinateur indique également les objets contenus dans les salles adjacentes et les ansats sous le mot RADAR (objets et monstres sont

desanimés, un trou est symbolisé par le lettre I) un signal sonore retentit lorsqu'il y a terminé. Si un objet est utilisé, sa place est effacée et si l'un des monstres dans les cases voisines de la chambre se trouve dans une salle adjacente à la votre, une alarme retentit. Vous pouvez donner des ordres à la clé, à la sœur, au DRAC. A cette question, regardez la direction que vous voulez prendre (flèches) pour déplacer et touchez au centre des flèches pour rester en place) ACTION L'ordinateur affiche ceci quand vous êtes amoin à utiliser un objet

- 1 — pour utiliser le grappin
- 2 — pour utiliser la flèche
- 3 — pour utiliser la clé de sœur
- 4 — pour utiliser la clé
- 5 — pour ne rien faire

Un monstre ne vous tombez pas de touches et aedes vous d'un puits sur radar) AII! (avertir quand vous êtes I)

```

3 011111100
4 010111011
5 010111011
6 011111101
7 011111101
8 011111101
9 011111101
10 011111101
11 011111101
12 011111101
13 011111101
14 011111101
15 011111101
16 011111101
17 011111101
18 011111101
19 011111101
20 011111101
21 011111101
22 011111101
23 011111101
24 011111101
25 011111101
26 011111101
27 011111101
28 011111101
29 011111101
30 011111101
31 011111101
32 011111101
33 011111101
34 011111101
35 011111101
36 011111101
37 011111101
38 011111101
39 011111101
40 011111101
41 011111101
42 011111101
43 011111101
44 011111101
45 011111101
46 011111101
47 011111101
48 011111101
49 011111101
50 011111101
51 011111101
52 011111101
53 011111101
54 011111101
55 011111101
56 011111101
57 011111101
58 011111101
59 011111101
60 011111101
61 011111101
62 011111101
63 011111101
64 011111101
65 011111101
66 011111101
67 011111101
68 011111101
69 011111101
70 011111101
71 011111101
72 011111101
73 011111101
74 011111101
75 011111101
76 011111101
77 011111101
78 011111101
79 011111101
80 011111101
81 011111101
82 011111101
83 011111101
84 011111101
85 011111101
86 011111101
87 011111101
88 011111101
89 011111101
90 011111101
91 011111101
92 011111101
93 011111101
94 011111101
95 011111101
96 011111101
97 011111101
98 011111101
99 011111101
100 011111101

```

```

00 111111101
01 111111101
02 111111101
03 111111101
04 111111101
05 111111101
06 111111101
07 111111101
08 111111101
09 111111101
10 111111101
11 111111101
12 111111101
13 111111101
14 111111101
15 111111101
16 111111101
17 111111101
18 111111101
19 111111101
20 111111101
21 111111101
22 111111101
23 111111101
24 111111101
25 111111101
26 111111101
27 111111101
28 111111101
29 111111101
30 111111101
31 111111101
32 111111101
33 111111101
34 111111101
35 111111101
36 111111101
37 111111101
38 111111101
39 111111101
40 111111101
41 111111101
42 111111101
43 111111101
44 111111101
45 111111101
46 111111101
47 111111101
48 111111101
49 111111101
50 111111101
51 111111101
52 111111101
53 111111101
54 111111101
55 111111101
56 111111101
57 111111101
58 111111101
59 111111101
60 111111101
61 111111101
62 111111101
63 111111101
64 111111101
65 111111101
66 111111101
67 111111101
68 111111101
69 111111101
70 111111101
71 111111101
72 111111101
73 111111101
74 111111101
75 111111101
76 111111101
77 111111101
78 111111101
79 111111101
80 111111101
81 111111101
82 111111101
83 111111101
84 111111101
85 111111101
86 111111101
87 111111101
88 111111101
89 111111101
90 111111101
91 111111101
92 111111101
93 111111101
94 111111101
95 111111101
96 111111101
97 111111101
98 111111101
99 111111101

```

```

147 99+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
148 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
149 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
150 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
151 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
152 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
153 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
154 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
155 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
156 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
157 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
158 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
159 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
160 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
161 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
162 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
163 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
164 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
165 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
166 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
167 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
168 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
169 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
170 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
171 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
172 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
173 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
174 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
175 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
176 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
177 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
178 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
179 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
180 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
181 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
182 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
183 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
184 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
185 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
186 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
187 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
188 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
189 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
190 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
191 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
192 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
193 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
194 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
195 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
196 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
197 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
198 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
199 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...
200 00+VOUS TROUVEZ UNE FLECHE...

```

CANON

Le programme fonctionnant sur PC1500 simule l'atterrissage d'un avion avec uniquement quatre paramètres dans un but de rapidité, le carburant, l'altitude, la vitesse et la position de l'avion par rapport à la piste.

Olivier BOURNAC

L'atterrissage est réussi si l'altitude est comprise entre 0 et 100 unités, si la vitesse de l'avion est comprise entre 60 et 100 unités, si l'avion se présente correctement par rapport à la piste, et si il reste toujours au carburant.

L'avion s'accrase si l'on n'y a plus de carburant, si la vitesse de l'avion est inférieure à 60 unités ou supérieure à 2000 unités ou si l'altitude de ce dernier est négative.

FONCTIONNEMENT DU PROGRAMME

Avant d'entrer en exécution du programme, l'ordinateur demande les données permises avec lesquels vous allez devoir atterrir, sauf le carburant qui est limité à 800 unités. Chaque fois que l'avion utilise 40 unités de carburant, une colonne de droite représentant la jauge de carburant efface. Le graphique de la droite de l'écran représente l'avion dans ses différentes positions que l'on rapport au sol.

COMMANDES DE L'AVION

8 touches sont disponibles pour diriger l'avion

- Le "U" : cette touche destakable l'avion sur la gauche, la vitesse de l'avion diminue ou augmente jusqu'à 20 unités
- Le "T" : même effet que la touche "U" mais elle destakable l'avion sur la droite
- Le "S" : cette touche destakable l'avion sur la gauche
- Le "K" : cette touche destakable l'avion sur la droite
- Le "W" : cette touche destakable l'avion sur la gauche, la vitesse diminue ou sur et à mesure que l'altitude augmente
- Le "M" : même effet que la touche "W" mais elle destakable l'avion sur la droite
- Le "R" : cette touche destakable l'avion sur la gauche
- Le "N" : cette touche destakable l'avion sur la droite
- Le "E" : cette touche destakable l'avion sur la gauche
- Le "C" : cette touche destakable l'avion sur la droite
- Le "D" : cette touche destakable l'avion sur la gauche
- Le "F" : cette touche destakable l'avion sur la droite
- Le "G" : cette touche destakable l'avion sur la gauche
- Le "H" : cette touche destakable l'avion sur la droite
- Le "J" : cette touche destakable l'avion sur la gauche
- Le "L" : cette touche destakable l'avion sur la droite
- Le "O" : cette touche destakable l'avion sur la gauche
- Le "P" : cette touche destakable l'avion sur la droite
- Le "Q" : cette touche destakable l'avion sur la gauche
- Le "R" : cette touche destakable l'avion sur la droite
- Le "S" : cette touche destakable l'avion sur la gauche
- Le "T" : cette touche destakable l'avion sur la droite
- Le "U" : cette touche destakable l'avion sur la gauche
- Le "V" : cette touche destakable l'avion sur la droite
- Le "W" : cette touche destakable l'avion sur la gauche
- Le "X" : cette touche destakable l'avion sur la droite
- Le "Y" : cette touche destakable l'avion sur la gauche
- Le "Z" : cette touche destakable l'avion sur la droite
- Le "0" : cette touche destakable l'avion sur la gauche
- Le "1" : cette touche destakable l'avion sur la droite
- Le "2" : cette touche destakable l'avion sur la gauche
- Le "3" : cette touche destakable l'avion sur la droite
- Le "4" : cette touche destakable l'avion sur la gauche
- Le "5" : cette touche destakable l'avion sur la droite
- Le "6" : cette touche destakable l'avion sur la gauche
- Le "7" : cette touche destakable l'avion sur la droite
- Le "8" : cette touche destakable l'avion sur la gauche
- Le "9" : cette touche destakable l'avion sur la droite

L'ALÉCHE TOURNÉE VERS LE BAS : cette touche diminue la vitesse de l'avion

L'ALÉCHE TOURNÉE VERS LE HAUT : cette touche augmente la vitesse de l'avion ainsi que son altitude.

Le carburant diminue plus ou moins vite selon ces touches qui représentent en fait leurs encastrement la manette à baies d'un avion.

Ce programme tourne sur un PC1500 sans aucune extension.

PC1500

- BRAVO! C:166 A:4 V:90**
- ▶ A -30V 9144
 - ▶ A -138V 6844
 - ▶ A -2950V 6854

PERFORMANCE

PC1500

1.000

LES CONCOURS PERPETUELS

10 000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE EN CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus ! Rien de nouveau dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer ! De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille répliquative suivante.

Pas de Jury, pas de décision arbitraire, HEDBOGICIEL n'intervient que dans le choix des programmes qui devront être ORIGNAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme. Vous pouvez obtenir gratuitement des bons de participation en écrivant au Journal. Bonne chance !

Règlement
ART 1 HEDBOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours destiné par exemple à récompenser le meilleur logiciel du mois et du trimestre.
ART 2 Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'auteur d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation dûment rempli dans HEDBOGICIEL ou envoyé gratuitement au journal concourra.

mandés par la rédaction de notre journal consistant à faire de candidature.
ART 3 La rédaction d'HEDBOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et du formatage les logiciels qui sont publiés dans le journal.
ART 4 Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.
ART 5 Le prix alloué pour le meilleur logiciel est plus ou moins tard au mois après le clôture du concours mensuel.
ART 6 Le prix alloué pour le meilleur logiciel trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART 7 Le présent règlement a été déposé chez Maître JAURIEU, 1, rue des Haies 75001 Paris.
ART 8 HEDBOGICIEL se réserve

le droit d'intervenir à tout moment le cas échéant lors d'un éventuel concours ou avant les lecteurs un mois au plus.
ART 9 La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.
HEDBOGICIEL, 27, rue du Général FOY - 75003 PARIS
Sera déclaré gagnant le programme élu par les lecteurs au plus pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.
Auss, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

BON DE PARTICIPATION

Nom
Prénom
Age Profession
Adresse
N° téléphone
Nom du programme
Nom du matériel utilisé :

déclare être l'auteur de ce programme, qu'il n'est ni en violation ni en copie d'un programme existant et que le programme n'est pas copié ni dérivé d'un autre programme existant. Il accepte la rémunération pour les pages publiées sous le numéro de son programme et pour la participation à un prix éventuellement attribué en cas de la surface occupée.

Signature obligatoire (signature des parents pour les mineurs).

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé du matériel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme. Les supports aux programmes publiés sont conservés, si possible, deux ans après l'ère une copie.

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

- Envoyez vos supports, même s'ils sont en langage de programmation dans une même enveloppe.
- Vous pouvez nous envoyer plusieurs programmes sur un même support et nous indiquant sur votre Bon de Participation.
- N'oubliez pas et ceci est très important d'inscrire sur votre support votre nom, le nom de programme et le matériel utilisé.
- Notez sur les programmes tous les détails de votre programme, sous forme de REM, votre nom, le nom du programme et la matériel sur lequel il est

destiné. Nous pouvons ainsi ne pas recevoir facilement les listings, une fois servis de liste.

- Dupliquez plusieurs fois sur la cassette et à des niveaux d'entourage différents votre programme. Nous aurons plus de chance d'en arriver à le charger ainsi que les logiciels que nous possédons.
- En ce qui concerne les bons de participation, mettez votre adresse complétée et votre numéro de téléphone (si vous en avez un).
- Pour tout envoi tel que "lettres de motivation" ou "abonnement" et "programmes" spécifiez sur vos enveloppes l'objet de votre courrier.

Nous vous recommandons de ne pas envoyer plus d'enveloppes élimées, mettez simplement les lettres jointes à votre envoi.

- Expliquez les particularités de votre ordinateur et le moyen d'adapter votre programme à d'autres ordinateurs.
- Vu le nombre important de programmes similaires que nous recevons, évitez de nous envoyer les jeux suivants : BIRTHYTHMS, MASTERMIND, PENDU, TOUR DE MANIC, CALLIGRAPHY, BATAILLE NAVALE, POKER, JACKPOT, BOWLING, MEMORY, CARRY, RHYTHME, BLACKY SIMON, CRYSTAL BALL, SOUTAIRE, LOTO

LA RÉGLE A CALCUL RECOMPENSE LES MEILLEURS LOGICIELS EN OFFRANT A CHACUN DES PRIX DANS LEUR CATEGORIE UN VOYAGE A CHOSIR DANS SON RAYON LIBRAIRIE (EDITEURS : BORDAS, DUNOD, EYROLLES, MASSON, HATHAN, PSI, SHIFF, SYBEX).

DOIT OFFRIR CMO CASSETTES DATA OR VERGES AU MEILLEUR PROGRAMME DE CHAQUE CATEGORIE.

Le Club PPC-T offre au meilleur logiciel en langage FORTH sur HELBET-PACKARD une eshion gratuite à son club.

Les éditions du CABIRE offrent au meilleur logiciel du mois sur HP et leur livre "maître de la boucle" de JEWICK TAILLANDIER.

SOUREILLE RECOMPENSE LE MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS PAR 2 CASSETTES A CHOISIR DANS SA LOGITHQUE.

DURIEU CALCUL OFFRE AU MEILLEUR LOGICIEL DU TRIMESTRE UNE MACHINE A ECRIRE, BROTHER, REF. 22, 2 K O DE MEMOIRE, INTERFACIE RS. 232 - C.

LOGIT'CHECK OFFRE UNE GAMME COMPLETE DE SES CASSETTES DE LEUR MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS FX 702 ET POUR LE MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS PC 1500. IL OFFRE EGALEMENT UN "CALC" ET UN "GRAPHIC" POUR LE MEILLEUR PROGRAMME CANON.

CONCOURS "GEOORGES LECLERE" REGLEMENT

Le programme de Georges LECLERE dans sa conception actuelle, comportant cinq parties différentes, qui sont toutes liées par la manipulation de lettres de l'alphabet par l'intermédiaire du clavier de l'ordinateur. Les deux premiers jeux sont identiques (jeu 1 et jeu 2). Le jeu 3 est constitué d'une ébauche de Poésies, les autres sont des jeux de lettres de l'alphabet. Chaque joueur, à tour de rôle, appuie sur une lettre qui agit comme le lever d'un JACK POT. La touche utilisée génère une lettre sur l'écran qui va se ranger dans le camp du joueur. C'est donc un jeu de hasard, où

l'objectif (non défini dans le programme) serait d'obtenir le plus rapidement possible, une série de lettres rangées par ordre alphabétique (c'est un exemple). La troisième partie est un décompte automatique ou "TIC" de premier joueur que ses lettres dans l'ordre alphabétique et "TOC" de deuxième joueur que d'une façon aléatoire. Le quatrième jeu est un jeu destiné à l'apprentissage de l'alphabet. Dans la version actuelle du programme, le jeu est conçu pour 1 joueur qui joue contre l'ordinateur. Chacun des deux joueurs possède un camp constitué d'une ligne contenant les lettres de l'alphabet et d'une ligne

initialement vierge qui comprendra les réponses correctes par chaque joueur (ou DJ). L'ordinateur choisira pour la partie en générant une lettre qui vient se placer dans son camp. Il faut ensuite cliquer sur une des lettres du joueur qui doit alors appuyer sur la touche correspondante du clavier. Si la réponse du joueur est correcte, la lettre est rangée dans le camp du joueur. Si la réponse est incorrecte, la lettre reste à sa place et l'ordinateur reprend la man. La cinquième partie est identique à la quatrième, mais avec utilisation des matériels de jeu. Le programme de Georges LECLERE est en fait une ébauche de

jeu de lettres. L'objectif du concours est d'élaborer un programme complet (ordinateur automatique, matériel de jeu, etc.) aux lettres des lettres et/ou des caractères spéciaux (il., etc.). La manipulation du clavier ainsi que la base de ce jeu de jeu, un jeu ou un système permettant l'apprentissage du clavier devra être inclus dans le programme. Comme vous pouvez le constater, le plus dur reste à faire. Remarque: Le listing est commenté, afin de permettre aux personnes possédant un ordinateur autre que l'APPLE d'écopier facilement.

Article 1 HEDBOGICIEL organise un concours du 22 Mars au 22 Mai destiné par exemple à récompenser le meilleur logiciel s'inscrivant d'une série de Georges LECLERE et du nom est "POKER ALPHABET".
Article 2 Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'auteur d'un logiciel sur K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation dûment rempli dans HEDBOGICIEL ou envoyé gratuitement au journal concourra.
Article 3 La rédaction d'HEDBOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de la nouveauté les logiciels qui sont publiés dans le journal.
Article 4 Ce sont les lecteurs eux-mêmes qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.
Article 5 Le prix alloué pour le meilleur logiciel est plus ou moins tard au mois après le clôture du concours mensuel.
Article 6 Le prix alloué pour le meilleur logiciel trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
Article 7 Le présent règlement a été déposé chez Maître JAURIEU, 1, rue des Haies 75001 Paris.
Article 8 HEDBOGICIEL se réserve le droit d'intervenir à tout moment le cas échéant lors d'un éventuel concours ou avant les lecteurs un mois au plus.
Article 9 La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

ALPHABET 1 ABCDEFHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 2
ALPHABET 2 ABCDEFHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
JOUEUR 2
OUI ECRAIN DE JEU

ALPHABET 1 ABCDEFHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 2
ALPHABET 1 ABCDEFHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 2
ALPHABET 2 ABCDEFHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
JOUEUR 2
L'ORDINATEUR JOUE 101 ET SERA 102

ALPHABET 1 ABCDEFHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 2
ALPHABET 1 ABCDEFHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 2
ALPHABET 1 ABCDEFHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 2
ALPHABET 2 ABCDEFHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
JOUEUR 2
REPONSE CORRECTE DU JOUEUR 1

ALPHABET 1 ABCDEFHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 2
ALPHABET 1 ABCDEFHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 2
ALPHABET 1 ABCDEFHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 2
ALPHABET 2 ABCDEFHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
JOUEUR 2
REPONSE CORRECTE DU JOUEUR 1

BON DE PARTICIPATION CONCOURS Georges LECLERE

Nom
Prénom
Age Profession
Adresse
N° téléphone
Nom du matériel utilisé :

Nom propre pour le programme Déclare avoir pris connaissance du règlement du concours "Georges LECLERE" publié dans HEDBOGICIEL et en accepte le règlement commercialisé. Les lettres s'engagent de leur côté à donner la préférence à SHIFF EDITIONS pour cette commercialisation, et ce, pour tout jeu.
Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé des matériels utilisés. Les programmes non retenus ne sont pas renvoyés. Indiquez "concours Georges LECLERE" sur l'enveloppe.

PRIMITIFS DE COMMANDE NUMERIQUE EN BASIC

La notion de commande numérique est bien connue. A tort ou à raison, elle est perçue comme par essence même du langage informatique. Elle est en fait le sens propre du terme qui l'accompagne.

Pour le présent article, nous nous sommes limités à un exemple étudié en milieu scolaire. L'auteur veut montrer qu'un microprocesseur de faible coût, possédant bien son "Homa Comp" et quelques périphériques, peut accomplir ce qu'est la commande numérique d'une machine outil.

Un ensemble de fabrication à commande numérique est divisé en deux unités distinctes, la machine outil et le processeur de commande. La machine outil est dotée de plusieurs actionneurs et de plusieurs mécanismes à sa commande à distance. Le processeur de commande traite les informations venant des capteurs, compare leurs valeurs des paramètres mesurés sur la machine outil et envoie des chiffres à commande en défaut les actions à mener. Une fois que la machine outil a reçu une commande numérique, elle effectue comme un système mécanique assez complexe des données à partir d'une liaison constante avec l'unité du processeur de contrôle. Elle est soumise à des normes de rapidité très strictes et à des tolérances analogues.

Dans le schéma traditionnel, l'information numérique est crée et envoyée mécaniquement dans un casque analogique, le calculateur lui-même étant électriquement analogique. Les calculateurs numériques modernes et le langage informatique adaptés, certains systèmes ont pu réduire un processus sur numériques de ces données. Ils envoient directement les données de commande crées.

Le développement du processeur de commande, et l'abandon de ces câbles, les systèmes de fabrication à commande numérique utilisent un ou plusieurs ordinateurs d'entrée et de sortie. Les ordinateurs d'assistance offrent des services en ligne avec le processeur de commande. Ils sont dotés d'un terminal d'entrée d'un bande perforé ou d'un support magnétique. Ils possèdent tous ces les fonctionnalités de base de l'informatique. La première est la fourniture d'informations et la seconde est la fourniture de données auxiliaires ou le remplacir par des blancs. Accroissement de la programmation, les ordinateurs envoient des instructions de reprogrammation. Le rôle de la bande perforée est de faire passer les données. Le langage d'entrée sous la référence interne SPC.

Le langage Basic (général) tablement le langage de programmation de commande. Les ordinateurs divers proposent au programmeur des commandes et des services utilisés dans le langage primitif de commande numérique. Ils sont dotés de commandes système de base.

Deux arguments justifient l'usage d'un langage évolutif d'usage

général sur l'ordinateur d'assistance d'une machine numérique. D'une part, il est plus facile de concevoir un langage de commande numérique que de concevoir un langage informatique pour la commande numérique. D'autre part, le langage de commande numérique est plus facile à apprendre que le langage informatique. Le langage de commande numérique est plus facile à apprendre que le langage informatique.

Le Basic, malgré ses insuffisances, est le langage de commande numérique. Il est plus facile à apprendre que le langage informatique. Le langage de commande numérique est plus facile à apprendre que le langage informatique.

Un ensemble de fabrication à commande numérique est divisé en deux unités distinctes, la machine outil et le processeur de commande. La machine outil est dotée de plusieurs actionneurs et de plusieurs mécanismes à sa commande à distance. Le processeur de commande traite les informations venant des capteurs, compare leurs valeurs des paramètres mesurés sur la machine outil et envoie des chiffres à commande en défaut les actions à mener. Une fois que la machine outil a reçu une commande numérique, elle effectue comme un système mécanique assez complexe des données à partir d'une liaison constante avec l'unité du processeur de contrôle. Elle est soumise à des normes de rapidité très strictes et à des tolérances analogues.

Dans le schéma traditionnel, l'information numérique est crée et envoyée mécaniquement dans un casque analogique, le calculateur lui-même étant électriquement analogique. Les calculateurs numériques modernes et le langage informatique adaptés, certains systèmes ont pu réduire un processus sur numériques de ces données. Ils envoient directement les données de commande crées.

Le développement du processeur de commande, et l'abandon de ces câbles, les systèmes de fabrication à commande numérique utilisent un ou plusieurs ordinateurs d'entrée et de sortie. Les ordinateurs d'assistance offrent des services en ligne avec le processeur de commande. Ils sont dotés d'un terminal d'entrée d'un bande perforé ou d'un support magnétique. Ils possèdent tous ces les fonctionnalités de base de l'informatique. La première est la fourniture d'informations et la seconde est la fourniture de données auxiliaires ou le remplacir par des blancs. Accroissement de la programmation, les ordinateurs envoient des instructions de reprogrammation. Le rôle de la bande perforée est de faire passer les données. Le langage d'entrée sous la référence interne SPC.

Deux arguments justifient l'usage d'un langage évolutif d'usage

général sur l'ordinateur d'assistance d'une machine numérique. D'une part, il est plus facile de concevoir un langage de commande numérique que de concevoir un langage informatique pour la commande numérique. D'autre part, le langage de commande numérique est plus facile à apprendre que le langage informatique. Le langage de commande numérique est plus facile à apprendre que le langage informatique.

Un ensemble de fabrication à commande numérique est divisé en deux unités distinctes, la machine outil et le processeur de commande. La machine outil est dotée de plusieurs actionneurs et de plusieurs mécanismes à sa commande à distance. Le processeur de commande traite les informations venant des capteurs, compare leurs valeurs des paramètres mesurés sur la machine outil et envoie des chiffres à commande en défaut les actions à mener. Une fois que la machine outil a reçu une commande numérique, elle effectue comme un système mécanique assez complexe des données à partir d'une liaison constante avec l'unité du processeur de contrôle. Elle est soumise à des normes de rapidité très strictes et à des tolérances analogues.

Dans le schéma traditionnel, l'information numérique est crée et envoyée mécaniquement dans un casque analogique, le calculateur lui-même étant électriquement analogique. Les calculateurs numériques modernes et le langage informatique adaptés, certains systèmes ont pu réduire un processus sur numériques de ces données. Ils envoient directement les données de commande crées.

Le développement du processeur de commande, et l'abandon de ces câbles, les systèmes de fabrication à commande numérique utilisent un ou plusieurs ordinateurs d'entrée et de sortie. Les ordinateurs d'assistance offrent des services en ligne avec le processeur de commande. Ils sont dotés d'un terminal d'entrée d'un bande perforé ou d'un support magnétique. Ils possèdent tous ces les fonctionnalités de base de l'informatique. La première est la fourniture d'informations et la seconde est la fourniture de données auxiliaires ou le remplacir par des blancs. Accroissement de la programmation, les ordinateurs envoient des instructions de reprogrammation. Le rôle de la bande perforée est de faire passer les données. Le langage d'entrée sous la référence interne SPC.

Deux arguments justifient l'usage d'un langage évolutif d'usage

général sur l'ordinateur d'assistance d'une machine numérique. D'une part, il est plus facile de concevoir un langage de commande numérique que de concevoir un langage informatique pour la commande numérique. D'autre part, le langage de commande numérique est plus facile à apprendre que le langage informatique. Le langage de commande numérique est plus facile à apprendre que le langage informatique.

Le langage de commande numérique est plus facile à apprendre que le langage informatique. Le langage de commande numérique est plus facile à apprendre que le langage informatique.

Un ensemble de fabrication à commande numérique est divisé en deux unités distinctes, la machine outil et le processeur de commande. La machine outil est dotée de plusieurs actionneurs et de plusieurs mécanismes à sa commande à distance. Le processeur de commande traite les informations venant des capteurs, compare leurs valeurs des paramètres mesurés sur la machine outil et envoie des chiffres à commande en défaut les actions à mener. Une fois que la machine outil a reçu une commande numérique, elle effectue comme un système mécanique assez complexe des données à partir d'une liaison constante avec l'unité du processeur de contrôle. Elle est soumise à des normes de rapidité très strictes et à des tolérances analogues.

Dans le schéma traditionnel, l'information numérique est crée et envoyée mécaniquement dans un casque analogique, le calculateur lui-même étant électriquement analogique. Les calculateurs numériques modernes et le langage informatique adaptés, certains systèmes ont pu réduire un processus sur numériques de ces données. Ils envoient directement les données de commande crées.

Le développement du processeur de commande, et l'abandon de ces câbles, les systèmes de fabrication à commande numérique utilisent un ou plusieurs ordinateurs d'entrée et de sortie. Les ordinateurs d'assistance offrent des services en ligne avec le processeur de commande. Ils sont dotés d'un terminal d'entrée d'un bande perforé ou d'un support magnétique. Ils possèdent tous ces les fonctionnalités de base de l'informatique. La première est la fourniture d'informations et la seconde est la fourniture de données auxiliaires ou le remplacir par des blancs. Accroissement de la programmation, les ordinateurs envoient des instructions de reprogrammation. Le rôle de la bande perforée est de faire passer les données. Le langage d'entrée sous la référence interne SPC.

Deux arguments justifient l'usage d'un langage évolutif d'usage

Variables	Utilisations et commentaires	Valeur par défaut
SPCS	Commande préparatoire	Quatre espaces blancs
SCX	Valeur de X en repère absolu	Valeur précédente
SDY	Valeur de Y en repère absolu	Valeur précédente
SACZ	Commandes auxiliaires	Sept espaces blancs
SSTS	Tableau de 16 94 lignes	Non définie
SIR	Pompeur nombre de ligne	Zéro

Récapitulatif des variables numériques	
100	REM *****
110	REM *****
120	REM *****
130	REM *****
140	REM *****
150	REM *****
160	REM *****
170	REM *****
180	REM *****
190	REM *****
200	REM *****
210	REM *****
220	REM *****
230	REM *****
240	REM *****
250	REM *****
260	REM *****
270	REM *****
280	REM *****
290	REM *****
300	REM *****
310	REM *****
320	REM *****
330	REM *****
340	REM *****
350	REM *****
360	REM *****
370	REM *****
380	REM *****
390	REM *****
400	REM *****
410	REM *****
420	REM *****
430	REM *****
440	REM *****
450	REM *****
460	REM *****
470	REM *****
480	REM *****
490	REM *****
500	REM *****
510	REM *****
520	REM *****
530	REM *****
540	REM *****
550	REM *****
560	REM *****
570	REM *****
580	REM *****
590	REM *****
600	REM *****
610	REM *****
620	REM *****
630	REM *****
640	REM *****
650	REM *****
660	REM *****
670	REM *****
680	REM *****
690	REM *****
700	REM *****
710	REM *****
720	REM *****
730	REM *****
740	REM *****
750	REM *****
760	REM *****
770	REM *****
780	REM *****
790	REM *****
800	REM *****
810	REM *****
820	REM *****
830	REM *****
840	REM *****
850	REM *****
860	REM *****
870	REM *****
880	REM *****
890	REM *****
900	REM *****
910	REM *****
920	REM *****
930	REM *****
940	REM *****
950	REM *****
960	REM *****
970	REM *****
980	REM *****
990	REM *****

MATHEMATIQUES

AU DELA DE LA

CALCULATRICE

Roger DIDI

L'activité mathématique commence à la calculatrice (ou l'ordinateur) ne peut plus être admise par le cadre dans lequel nous nous trouvons. Il est impératif que cette idée soit admise par le cadre dans lequel nous nous trouvons.

Il est impératif que cette idée soit admise par le cadre dans lequel nous nous trouvons. Il est impératif que cette idée soit admise par le cadre dans lequel nous nous trouvons.

Il est impératif que cette idée soit admise par le cadre dans lequel nous nous trouvons. Il est impératif que cette idée soit admise par le cadre dans lequel nous nous trouvons.

Il est impératif que cette idée soit admise par le cadre dans lequel nous nous trouvons. Il est impératif que cette idée soit admise par le cadre dans lequel nous nous trouvons.

Il est impératif que cette idée soit admise par le cadre dans lequel nous nous trouvons. Il est impératif que cette idée soit admise par le cadre dans lequel nous nous trouvons.

Il est impératif que cette idée soit admise par le cadre dans lequel nous nous trouvons. Il est impératif que cette idée soit admise par le cadre dans lequel nous nous trouvons.

Il est impératif que cette idée soit admise par le cadre dans lequel nous nous trouvons. Il est impératif que cette idée soit admise par le cadre dans lequel nous nous trouvons.

PEITS POTINS



Ces contraintes imposent un travail en ateliers. L'enseignement habituel de la classe, basé sur des exercices de déplacements (topographie, maîtrise de l'espace plan) plutôt que pour d'autres, une limitation du "temps informatique" afin que tous les enfants puissent manipuler les appareils ainsi qu'une réduction des exercices proposés (deux exercices et un jeu d'obtention de cartes (table)). A en juger par la réaction des enfants (la réaction d'une jeune fille timide et un peu étonné à affronter la rigueur froide de l'ordinateur), les ateliers furent un réel succès. Jolie de la réussite et surtout de l'autonomie. Réviser ses comptes plus simple - il, que la seule réponse. Mais aussi, utiliser un matériel sophistiqué, comme les grands, leur a donné du plaisir.

Labyrinthe se dessinent tout seul et à chaque fois différents, dont il faut trouver la solution et le déplacement d'un GLUP. La recherche de la nourriture sur un tableau de cases sur 5 constituant les deux exercices. Pour le GLUP, l'écran tactile enregistre et affiche les déplacements (haut, bas, gauche, droite) que l'on obtient en appuyant l'écran sur la zone touchée. La symbologie est donc très simple et efficace, surtout qu'elle a été introduite précédemment. De plus la possibilité de l'effacement d'une mauvaise correction, la machine affichant le chemin le plus court.

Pour le labyrinthe, un ordinateur permet de connaître le nombre de déplacements commandés. Donc, une symbologie identique pour les deux exercices, mais une présentation différente. Pour l'écran, cause de difficulté. Le fait de laisser un enfant se passer de l'effacement du travail de mise au point, de reconstruction que nous voulons mener avec les enfants. Quant au jeu, il permettait aux enfants d'acquiescer à la manipulation du clavier muni de touches flechées (reprise de la symbologie connue) : sur un clic rapide, l'enfant devait, en évitant crocodiles et écureuils, sauver de malheur une exploratrice et surtout ne pas oublier de la lancer en carrouant.

Jeu O combien difficile pour ces bouts de chou, nécessitant de leur part une maîtrise certaine, de la motricité fine, de bons réflexes et... beaucoup de courage.

Même plaisir pour les parents présents à la réunion d'information organisée, une fois n'est pas coutume, un soir après la classe, où des enfants surexcités montrent à leurs parents ce qu'ils ont fait, à son papa, la mode d'emploi.

L'intérêt d'un tel travail est également évident. Les enfants ont bien sûr observé l'aspect pédagogique (découverte d'un outil, autonomie, codage, maîtrise de l'espace plan) le seul plaisir de l'usage d'une telle activité activée ouverte et totalement actuelle. Que l'informatique soit démythifiée et que l'éducation nationale ne manque pas une nouvelle fois ce rendez-vous avec le monde moderne est pour le mieux, car il y a bien des enfants.

HEBDOGIESE SOFTWARE

Le premier HEBDOGIESE SOFTWARE pour APPLE II et III est sorti avec un emballage de disque réutilisable et un livret d'utilisation, il comprend 12 logiciels :

BASIC et D.O.S. FRANCAIS pour programmer en français sur APPLE avec ou sans extension mémoire, C'est un APPLÉSOFI en français dont les mots sont redéfinissables ce qui laisse la possibilité de personnaliser les instructions et de créer votre propre langage basé en français. Pour apprendre le basic ou pour l'enseigner (langage machine).

PROGRAMMATION STRUCTUREE pour une programmation simplifiée et clarifiée. Accès aux instructions

WHITE WEND, REPEAT, UNDO, IF, THEN ELSE l'ade de l'anglais (8) (langage machine).

MAIL LOGO permet d'accéder au programme d'écriture et aux procédures simplifiées par le langage LOGO. Les primitives sont adaptées pour entrer vos enfants à LOGO.

FONCTIONS SUPPLEMENTAIRES DE TRAITEMENT DE CHAÎNE puissantes fonctions simplifiant la programmation sur les chaînes de caractères. Plus de 500 (LEFT, MID, SUB, TRIM), Recherche, mise des fonctions chaînes comme GLR, Recherche un groupe de lettres ou SCH, extraction de chaîne avec critère d'arrêt alphanumérique.

ou par MCHL modification de chaîne par remplacement (langage machine),

SAISIE FORMATEE DE DONNEES indispensable pour une bonne gestion d'écran lors d'une saisie. Permet de stipuler le nombre et le type de caractères ainsi que les différents caractères de contrôle (langage machine).

EDITEUR DE PROGRAMMES pour résoudre tous les problèmes de correction de lignes basic : insertion, contactage, suppression, recherche de mots, etc. (langage machine).

GESTION DE CARNET D'ADRESSES, une gestion de fichier modulaire simple.

BON DE COMMANDE A RENVOYER A SUIVRE ENVOI : 27, rue du GAL-FOY 75005 PARIS

Non membre : PRIX UNITAIRE 380 F
contre remboursement - France : 30 012
Code Postal Ville Pays - C.A.T. - C.A.T. - C.A.T.

et efficace avec présentation des données sous forme de carte de visite

BISCRU un jeu de lettres et d'attention où il faut éviter de bouger l'embarcadour des tirs du laps autour. Un graphisme élaboré dignes des jeux de cartes.

PARACHUTISTE un jeu d'arcade français. Les paras complètent sur vos pas tomber à l'eau !

SOLAIRE, un jeu classique au graphisme soigné.

EN QUÊTE, mi-cherche mi-chasse, avec découpage, bazar, l'arme, le mobile et le jeu de crame parmi une loule de suspect.

LOGICIES FAIT MAIN !

Pourquoi acheter cher des programmes que vous pouvez entrer vous-mêmes dans votre ordinateur ? Utilisez le quel ou améliorez-le pour en faire VOS Logiciels. En vente dans les FNAC, les boutiques HACHETTE, la REGLE à CALCUL, chez les principaux revendeurs ou par correspondance en utilisant le bon ci-dessous

JEUX et PROGRAMMES pour l'ordinateur familial TEXAS INSTRUMENTS

Programmez vous-même en Tr Basic grâce à des instructions simples, sans aucun prérequis ni modules complémentaires. Des jeux originaux et passionnants avec couleurs, graphisme et sons. Jeux de mouvement, jeu de bataille de l'espace, Labyrinthe, etc. Jeux de réflexion : Cosmo, Pennon, Avenir, Tour de Hanou, Architecture, etc. Jeux de société : Guidé, Cochon, Météorites, Chiffres et Mots, etc. Des programmes personnalisés : Calcul d'actes, Poetry, Bioythem, etc.) Assistance (Tercet, Impôts, Suivi de comptes en banque, etc.) Et aussi des Atutues pour augmenter la puissance du langage Tr-Basic.

JEUX et PROGRAMMES pour l'ordinateur familial TEXAS INSTRUMENTS

Vous connaissez le Tr-Basic, vous possédez un TI99/4A et un module de connexion. Alors vous pouvez être présent disposer de toute la puissance de votre ordinateur. Accès à toutes les possibilités graphiques, y compris la haute résolution. Accès directs à la programmation. Grande vitesse d'exécution. Jokes immatés ou jeux de réflexion (entrez pour un même programme).

De manuel, contenant un grand nombre de programmes commentés vous apprendrez progressivement, sans connaissances techniques préalables, à maîtriser un langage très puissant réservé jusqu'ici aux seuls spécialistes.

JEUX et PROGRAMMES pour l'ordinateur familial TEXAS INSTRUMENTS

Le tome 2 est toujours en basic simple, sans prérequis et modale compréhensible. Plusieurs programmes commentés des versions fonctionnent soit en basic simple, soit en langage modale. Les programmes sont encore plus nombreux : Aléatoire, Souci-mémor, Trappe, Roulette, Cassa-fête, Puzzle, Echecs, Tachéscopage, Kim, Pares, etc. De la musique et enclaire dans vos programmes. Bigliem, la Manille, les Gars, etc. Les jeux des programmes éducatifs : Arithmétique, Calcul de puissance, Belge, des Romains, etc. Et aussi des programmes éducatifs : Arithmétique, Calcul de puissance, Belge, des Romains, etc. Et aussi des programmes éducatifs : Arithmétique, Calcul de puissance, Belge, des Romains, etc.

INITIATION AU LINGUE ASSEMBLER A TEXAS INSTRUMENTS

TI 99 A 4

Le tome 3 est en basic étendu/nécessite donc le module Extended Basic qui augmente considérablement les possibilités de votre ordinateur. A des programmes utiles comme un traitement de texte ou une gestion complète de plusieurs comptes en banque s'ajoutent des jeux rapides (bataille navale, course de voitures, etc.) des jeux de société (Thème, astral, Ongepau, Polyn, Homopau, Calculatrice scientifique, Antares, etc.) et des logiciels utiles pour créer des lettres, Luonneurs pour caractères, classer notes par point, faire des cartes d'adresses dans tous les sens et encore fabriquer une liste X et à votre goût !

JEUX et PROGRAMMES pour l'ordinateur familial TEXAS INSTRUMENTS

De jeu de réflexion classique (Tour de Hanou, Pennon, Colonne, Avenir, etc.) à jeux de société (Thème, astral, Ongepau, Polyn, Homopau, Calculatrice scientifique, Antares, etc.) et des logiciels utiles pour créer des lettres, Luonneurs pour caractères, classer notes par point, faire des cartes d'adresses dans tous les sens et encore fabriquer une liste X et à votre goût !

JEUX et PROGRAMMES pour l'ordinateur familial TEXAS INSTRUMENTS

Vous connaissez le Tr-Basic, vous possédez un TI99/4A et un module de connexion. Alors vous pouvez être présent disposer de toute la puissance de votre ordinateur. Accès à toutes les possibilités graphiques, y compris la haute résolution. Accès directs à la programmation. Grande vitesse d'exécution. Jokes immatés ou jeux de réflexion (entrez pour un même programme).

De manuel, contenant un grand nombre de programmes commentés vous apprendrez progressivement, sans connaissances techniques préalables, à maîtriser un langage très puissant réservé jusqu'ici aux seuls spécialistes.

INITIATION AU LINGUE ASSEMBLER A TEXAS INSTRUMENTS

TI 99 A 4

JEUX et PROGRAMMES pour l'ordinateur familial TEXAS INSTRUMENTS

De jeu de réflexion classique (Tour de Hanou, Pennon, Colonne, Avenir, etc.) à jeux de société (Thème, astral, Ongepau, Polyn, Homopau, Calculatrice scientifique, Antares, etc.) et des logiciels utiles pour créer des lettres, Luonneurs pour caractères, classer notes par point, faire des cartes d'adresses dans tous les sens et encore fabriquer une liste X et à votre goût !

JEUX et PROGRAMMES pour l'ordinateur familial TEXAS INSTRUMENTS

De jeu de réflexion classique (Tour de Hanou, Pennon, Colonne, Avenir, etc.) à jeux de société (Thème, astral, Ongepau, Polyn, Homopau, Calculatrice scientifique, Antares, etc.) et des logiciels utiles pour créer des lettres, Luonneurs pour caractères, classer notes par point, faire des cartes d'adresses dans tous les sens et encore fabriquer une liste X et à votre goût !

JEUX et PROGRAMMES pour l'ordinateur familial TEXAS INSTRUMENTS

De jeu de réflexion classique (Tour de Hanou, Pennon, Colonne, Avenir, etc.) à jeux de société (Thème, astral, Ongepau, Polyn, Homopau, Calculatrice scientifique, Antares, etc.) et des logiciels utiles pour créer des lettres, Luonneurs pour caractères, classer notes par point, faire des cartes d'adresses dans tous les sens et encore fabriquer une liste X et à votre goût !

INITIATION AU LINGUE ASSEMBLER A TEXAS INSTRUMENTS

TI 99 A 4

*** BDN DE COMMANDE A RENVOYER A SUIVRE ENVOI : 27, rue du GAL-FOY 75005 PARIS ***

nom : _____

adresse : _____

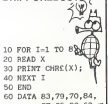
code postal : _____ ville : _____

DATE : _____ SIGNATURE : _____

TOME 1 TEXAS	<input type="checkbox"/>	156 F	100 pages 21 x 29,7
TOME 2 TEXAS	<input type="checkbox"/>	156 F	100 pages 21 x 29,7
ASSEMBLER	<input type="checkbox"/>	180 F	214 pages 21 x 29,7
ORIG	<input type="checkbox"/>	156 F	100 pages 21 x 29,7
ORIG-ATMOS	<input type="checkbox"/>	153 F	91 pages 21 x 29,7
CANON 9-07	<input type="checkbox"/>	95 F	128 pages 15 x 21

CONTRE REMBOURSEMENT :
France 20 F
étranger 20 F
OU
- Règlement joint 00 F
chèque CCPCI

SOLUTION DE L'HIPPOPÉBUS :



EDITO

Suite de la page 1

quis et étranger. Vous pouvez lire ces quelques questions et motrices les plus récentes de la classe. Les enfants ont choisi pour les 150 vous ne les avez pas que vous revendez. Les enfants ont pu acheter par correspondance et si vous êtes intéressés, vous feriez un prix d'ami !

A la semaine prochaine !

Geard CECCALO

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

Driving Demons

... sur TI 99/4A



DRIVING DEMONS (manaque de la route) sur 150. Plus de parcourir sur la route que vous allez accéder grâce à ce logiciel proposé par FUNIMAGE. Vous avez tous vos commandes, pour une fois très complètes, d'un bon de jeu avec lequel vous devez parcourir la plus grande distance possible. Plusieurs paramètres sont essentiels à la bonne conduite de votre véhicule. L'écarter se décompose en sept parties. Sur la gauche, la route est déviée ou sur et la mesure de votre déplacement; à la droite de celle-ci, un radar brique permet, vous indique le nombre et la position des voitures vous précédant. Enfin, sur la droite de l'écran, vous pouvez voir... compter, nombre, vitesse, englobe, nombre de voitures en réserve, score. Alors n'en a plus facile que de réaliser un score mirabolant ? Mais non !

Plusieurs dangers vous guettent sur cette route. Tout d'abord, il vous faut conduire correctement, ne sortez pas de la route, ne dérivez pas sur une tâche d'huile, ne rentrez pas dans une voiture, ne provoquez pas l'explosion de votre moteur (exemple-tours dans la zone rouge pendant trop de temps). Vous disposez, au départ de cent secondes. Chaque fois que vous déposez une voiture, vous obtenez trois secondes de bonus. Lorsque vous accélérerez, surveillez la compte-tours et changez de vitesse à temps ! Le signal d'alarme vous prévient des passages de palatine qui vous attendent sur la route. Bien sûr, vous pouvez aussi rétrograder si besoin s'en fait sentir. Alors bonne route, et n'ayez pas peur des excès de vitesse, mais prenez garde aux chauffeurs !

Michiel THEYENET

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS DRIC complet + alimentation + livre + 7 programmes jeux sur K7 + 2.000 F. Monsieur LARRY Tél. 621.05.85 (le soir) ou 626.19.12 (heures bureau).

VENDS HP 41C (10/83), 1.500 F + imprimante B212A (5/83) - 3.500 F secteur enregist. cassette B2161 (8/83) 3.800 F + module HP L (9/82) 1.900 F + module Sheet et France 200 F + nombreux manuels. Tél. le jour 9.000 F Monsieur CHARRENTIER, 2 rue H. Berlioz 69009 LYON

CHERCHE pour TI 99/4A module Basic EDWARDS + manuel d'utilisation. Faire offre sur + 70 € + 35 € 79 € 96 LYON

VENDS ORIC 4, 6, 8, 16 + livres + Donkey Kong + Docteur génius + cordon magnétique - 2.300 F Philippe GARRAUD 612 Mécas Theorie, appli 406 33130 BEGLES T. (56) 55 28 37.

VENDS ORIC 4/8K + 40 programmes de jeux + livres VISA POUR ORIC + livre FORTH K7 + MICRO ORIC 7° 3. Tout avec alimentation et manuel d'utilisation pour 2.100 F Tél. (69) 940.78.96

URGENT: VENDS DRIC (1987/78/83) + cordon PERITEL + alimentation + 20 programmes environ - 1.700 F Claude PIREZCHEN de la Chapelle Saint Roch 84490 SAINT-SATURNIN DART TEL (06) 76-48-27 (entre 19 h et 21 h).

VENDS SHARP PC 1200F + CE150 (impression) 1.200 F + CE155 (80 RAM protégée) 700 F + CE155 (tablette graphique) 700 F + papier + stylo + 4 livres + manette LE TOUT - 4.800 F VENDS référence manuel APPLE II (LS) 150F SHERCHÉ contributeur APPLE II région Val de Cise. JEAN LEMOINE, 2 rue A. Lyvyn 68111, tel. 06. 95.340 FERSAN.

VENDS ZX 81 - 16K + clavier mécanique Memotech + interface sonora + 10 K7 + 3 manuels + programme 1400F (moniteur TV PAL, accessoires) - VENDS SHARP PC 1211 imprimante + nombreux manuels - 900 F Riccardo BELLATI, Tél. 055.43.627 (le soir).

VENDS TRS 80 MC 10 (12/83) + mémoire 16 K + cordon magnétique + PERITEL + alimentation + programmes Prix : 1.500 F Monsieur SMOGOUN, Tel. 430.700.80.

ACHETE pour ZX 81 extension 16 K. François LECHE, 38 rue de Frazzou 65000 BEAUMIS, TEL. (4) 445-49 54 poste 200 (après 17 h 15).

VENDS PC 1500 (5/83) + 800 F matériel informatique + 8 K de accessoires + 2 livres + 2 Cassettes de jeu plus 1000 F PC WORD + 2 livres + 2 livres - sonnet - pour 3.200 F OUFEL CHARPAS, 47 avenue du Maréchal Lyautey 75018 PARIS, tel. 651.35.65

VENDS FX 702 P neuf avec livres 1501F 85 100 + extension mémoire + livres 600 F le tout sous garantie. Ecole à Gilles COCHIN Gendarme, 59000 MARIJEUZE.

ACHETE POUR TI 99 carte contributeur de musique, carte interface RS 232, terminal EMULATOR II Jean François 02 65 18 06 de Masebanville 02945 MONTREY COURT TE (23) 63 31 34

VENDS TI 99/4A (1983) + module TUR SECAM + cordon + livres + manette de jeu + 4 modules de jeux OTHELLO, CARIBBEAN, ALLOU - 1 'JEU' ET PROGRAMME - le tout 2.900 F Gilles BONDY-PERRAUD, 2 rue de la Livrée, Parc des 4 toiles 05200 EMBRUN Tél. (02) 43 21 89

VENDS APPLE II + 48K, 200€ + contributeur + moniteur vert + imprimante GP 100 + manette portable + 50 disquettes avec nombreux programmes professionnels et jeux divers + toutes richesses en français + documentation importante 15.000 € adresser à Monsieur GENGAUX, Tel. (20) 72.71.74 (LILLE).

VENDS HP 41C (10/83) + 1.500 F 4 X RAM (203/82) + MOD. TIME (S/18) + MOD. XFONCTIONS (4/18) + MOD. MATH (9/82) + MOD. GAMES (2/15/82) + Docs d'origine + USERS PROGRAMM. - BARRY EURONOR. Ce lot est en bon état. Faire offre pour 2.200 F (le soir) de l'ensemble, offre gratuite matériel électronique CHESS-CALCULAT (avec factures d'origine. Contact Jean MENDES 177 rue Louis Blanc 75018 PARIS, tel. 234.81 01 (entre 20 h 30 et 22 h 30).

VENDS VHS ATARI + 6 K7 Vendu 1.800F VENDS ORIC 16K + K7 Prix 2.400F Jean Louis SANSON, 22 rue Marcel Dorez 91210 VRY CHATILLON, Tel. (06) 996.88.32.

ACHETE pour TI 99/4A modules Basic EDWARDS Xavier GRESSET 46 rue Louis Jugeot 77400 LAGNY SUR MARNE, Tel. 402.12.80.

VENDS OR CHANGE ZX 81. VENDS 4 livres, 2 livres - sonnet - pour 3.200 F OUFEL CHARPAS, 47 avenue du Maréchal Lyautey 75018 PARIS, tel. 651.35.65

Dico
Daniel BOITON Page 9
Sébastien Page 9
ATAHI Page 9
Serge DEMOTTE Page 9
GANDU X 07 Page 9
Jean HARRY Page 9
Cano H'Y 702 P Mini-Or Page 9
Suzanne ANAIRE Page 9
COMMODORE 64 Budget familial Page 9
FRANÇOIS DEMONS Page 9
VIC 20 La suite des suites Page 9
PRIME BANWORTH Page 9
M'P' B Ataque nucléaire Page 16
Kunda Page 16
Luciel CARRIER Page 16
ORIC 1 Hubert mineur de fonds Page 16
Jérôme DENOT Page 14
M2 Space Shuttle Page 15
Cristoforo Page 15
LEFESTIER Page 15
PC 1211 Mac-Pan Page 9
Michel MOLLART Page 9
S. Smalheur Page 9
Olivier BOURNAC Page 6
ZX 81 Passage d Page 6
Laurent GIGALT Page 12
Cassades Page 17
Jean-Jacques MEVEL Page 17
TR2 80 Dmby Page 3
Philippe ROUYRE Page 15
TI 99/4 A (S.) L. Lyvyn Page 15
Gérard BLOUQUET Page 2
TI 99/4 A (S.) E. Badate de chers Page 18
G. LITLERS Page 18
Thomson T7 Page 18
Eugène HILGER Page 15

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef :
Gérard COCCALDI

Directeur Technique :
Bernotte PICALOU

Responsable Informatique :
Pascal GLAËAN

Maquitos :
Christine MARIÉ

Desains :
Jean-Louis REBIÈRE

Editeur :
SHIFT EDITIONS,
27, rue de Gré-Foy 75008 PARIS

Publicité au Journal, Distribution HNPFF.
Commission paritaire, en cours
N° R.C. 83 0621

Imprimerie :
DULAC et JARDIN S.A. EVREUX

la Règle à Calcul

LA REGIE A CALCUL

TEXAS INSTRUMENTS

CONFIGURATION N° 4
PROGRAMMATION :

AVANCEE :
ATTENTION : POUR LES PROGRAMMES DE CEITE CONFIGURATION, VOUS DEVEZ AVOIR POSSEDE LES PERMISSEURS SUIVANTS :

- BOITIER PROGRAMMEUR (P1 1981)
- EXTENSION 8 ET 16 K (P18)
- CABLE COMPTON ou MICROTEC (P1 204)
- SECURITE DE SECOURS (P1 203)

T CARTE P CODE
TIUCSD PASCAL COMPILER
TIUCSD PASCAL LINKER
TIUCSD PASCAL EDITOR
TIUCSD ASSEMBLER

L'ensemble : 3.500,00 F TTC

CONFIGURATION N° 1
POUR DEMARRER :

1 TI 99/4 TEXAS
1 Plage moniteur JEU
1 Casette "Le bank par soi même"
1 Les techniques Programmation de jeux n° 1 et n° 2
1 Introduction au 99/4 n° 1 et n° 2
1 Module jeu Monchem
1 Module jeu Finex
1 Module Jepper

L'ensemble : 2.850,00 F TTC

CONFIGURATION N° 2
ORGANISATION :

1 TI 99/4 TEXAS
1 Mégachipset TEXAS avec compteur
1 Module gestion de rapport
1 Module gestion de rapports
1 Module statistiques
1 Module TI calc
1 Gestion file
1 Conseil Financier

L'ensemble : 1.600,00 F TTC

CONFIGURATION N° 3
JEU :

1 Plage moniteur jeu
1 Bank par soi même
1 Module jeu aventure avec la cassette PRS
5 Cassettes exotiques pour jouer avec le module
1 Module jeu Monchem
1 Module Dragon attack
1 Module Mash
1 Module Star Trek

L'ensemble : 1.600,00 F TTC

MODLES ROMOX

310 P 310 P
310 P 310 P

ORGANISATION

415 F
415 F
315 F
315 F
315 F

PROGRAMMATION

550 F
1.800F
600F
600F

BONS DE COMMANDE

Monsieur _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Produit(s) à commander dans la limite de nos stocks en magasin. Participation aux frais de port et d'expédition.

Pay par impositique + 100 F pour les configurations + 30 F pour les logiciels.

LA REGIE A CALCUL - 65/67, bd St Germain 75005 Paris. Tél. 325 60 88 - Télax 220046 FT/RAV/3303 RAC